

GAMEBOY COLOR®



KONAMI

ゲームボーイカラー専用カートリッジ

CGB-BY5J-JPN
RK229-J1

遊戯王
デュエルモンスターズ
最強決闘者戦記

バトル オブ グレイト デュエリスト

海馬デッキ

COLOR
専用

取扱説明書

KONAMI®

©高橋和希 スタジオ・タイス/集英社・テレビ東京・NAS ©2000 KONAMI



警告

- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたるご使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす場合があります。
- ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。
- 目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、一旦ゲームを中止し、5～10分の休憩をとってください。



注意

- 長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

このたびはコナミのゲームボーイカラー専用カートリッジ「遊
 戯王デュエルモンスターズ4 最強決闘者戦記～海馬デッキ～」
 をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ご
 使用になる前に必ず「取扱説明書」をよくお読みいただき、正し
 い使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は再発行
 いたしませんので、大切に保管してください。

目次	
操作方法	02 カードについて
ゲームの始め方	03 モンスターカード
初めからゲームをする	03 族・召喚魔族・レベル
続きからゲームをする	04 効果付きモンスター・融合
メインメニュー	04 特殊カード
モード説明	06 まほうカード・トラップカード
キャンペーン	06 ・ぎしきカード
たいせん	09 デッキ編成
トレード	10 デッキの組み立て方
せいせき	13 デュエル
パスワード	14 DM4のルール
	33 ゲームプレイ

本品は「ゲームボーイカラー」専用のカートリッジです。
 「ゲームボーイカラー」以外の本体では使用できません。



通信ケーブル
対応



操作方法

Aボタン

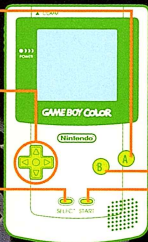
コマンドやカードの決定^{けつてい}

十字ボタン

カーソル移動^{いどう}、コマンド
などの選択^{せんたく}

セレクトボタン

カーソル移動^{いどう} (タイトル
画面^{がめん}のみ)



Bボタン

コマンドのキャンセル、
前の画面^{がめん}に戻る^{もど}、画面^{がめん}
の切り替え^{きりかえ} (戦闘^{せんとう}中)

スタートボタン

ゲーム開始^{かいし} (タイトル画
面^{がめん}のみ)

特殊な操作方法

かばん画面

スタートボタン+十字ボタン上下

カードの並び順^{ならびじゆん} (ソート方法^{ほうほう}) を切り替える

スタートボタン+十字ボタン左右

20ページ (カード100枚) ずつページをめくる

セレクトボタン+十字ボタン左右

かばん画面^{かめん}のままで、デッキへカードを出し入れする

デッキ画面

スタートボタン+セレクトボタン+Aボタン

デッキ内のカードを全てかばんに戻す

ゲームの始め方

★ はじ 初めからゲームをする

ゲームを最初からプレイします。タイトル画面で「はじめから」をセレクトボタンで選び、スタートボタンを押すと、メインメニュー画面が表示されます。



ゲームの初期化

すでにゲームをプレイしていて、セーブデータがある状態で「はじめから」を選択するとゲームを初めからやり直すことになります。「しょきか」するが訊かれますので、初期化する場合「はい」を、やめる場合は「いいえ」を選んでください。

❗ 初期化をすると今までのプレイデータを全て失ってしまいます。ご注意ください。



★ つづきからゲームをする

本ゲームは自動的にセーブ/ロードが行われるシステムになっています。プレイ中、セーブデータは随時上書きされています。そして電源を入れるとセーブデータがロードされ、前回のプレイ状態からプレイを再開できるようになります。前回のつづきからプレイする場合は、タイトル画面で「つづきから」を選んでスタートボタンかAボタンを押してください。メインメニュー画面が表示されます。



※「電池交換規定」「バッテリーバックアップのソフトについて」はP.36～37をご覧ください。

★ メインメニュー

タイトル画面で「はじめから」または「つづきから」を選択するとメインメニュー画面になります。プレイするモードを十字ボタン上下で選び、Aボタンで決定してください。



キャンペーン

P.06

様々なキャラクター達とデュエルを行います。



たいせん

P.09

通信ケーブルを利用して、通信対戦ができます。



トレード

P.10

通信ケーブルを利用して、カードの交換ができます。



せいせき

P.13

対戦成績やデュエリストレベルを確認できます。

せいせき
つうしんたいせん 5せん 5しょう
デュエリストレベル 75
デッキマックス 1610

パスワード

P.14

パスワードを入力すると、カードを獲得したり、新しい対戦相手が現れたりします。



モ一下説明

★ キャンペーン

エスパー紹場や梶木漁太などおなじみのキャラクター達とデュエルを行います。デュエルに勝つと、カード1枚を獲得することができます。負けても自分のカードを失うことはありません。



デュエルの舞台はいくつかのマップに分かれており、そのマップにいる各デュエリストに5回以上勝つと、次のマップに進むことができます。

とみのちょう
童美野町

エスパー紹場 ^{ろば} 梶木漁太 ^{かじきりょうた} ダイナソー ^{りゅうぞき} 竜崎
シモン・ムーラン インセクター ^{はが} 羽蛾

とみのちょう
童美野町2

パンドラ レアハンター イシズ 人形

ボス

ペガサス

?

?? ? ? ? ? ?



キャンペーンの進め方

1. メインメニューから「キャンペーン」を選びます。現在デュエルできるキャラクターが表示されますので、十字ボタン上下で対戦相手を選んでAボタンで決定してください。(勝ち進んで次のマップに行ける場合は、十字ボタン左右で画面が切り替わります。)
2. デッキを組み立てます。「かばん」には自分が所有するカードが、「デッキ」にはデュエルに使用するカードが入っています。かばんからカードを選び、「デッキにくわえる」でデッキの中に入れます。デッキの不必要なカードは「かばんにもどす」でデッキから取り除きます。この作業を繰り返し、40枚のカードでデッキを構成します。
3. デッキの準備ができたなら「デュエル」を選び、デュエルを開始します。



かばん	1580/1600	1/180
1	フルーアイズ・ホ	50
2	ホーリー・エルフ	50
3	ワイクロフス	50
4	ベビー・ドラゴン	50
5	カーゴイル	50
ディテール		
デッキにくわえる		

デッキの組み立て方についての詳しい説明は、P.25からの「デッキ編成」をご覧ください。

★^{つうしん}通信^{じゅんび}プレイの準備

^{つうしん}通信^{せつ そく ほう ほう}ケーブルの接続方法

●^{ようい}用意するもの

ゲームボーイシリーズの本体 ^{ほんたい}	2台 ^{だい}
遊戯王デュエルモンスターズ4のカートリッジ ^こ どれでも.....	2個 ^こ
専用通信ケーブル ^{せんようつうしん}	1本 ^{ほん}

●^{せつそくほうほう}接続方法

1. それぞれの本体の電源スイッチがOFF^{オフ}の状態^{じょうたい}で、カートリッジ^{さしこ}を差し込みます。
2. 通信ケーブル^{つうしん}を奥^{おく}までしっかりと差し込みます。
3. それぞれの本体の電源スイッチをON^{オン}にします。

^{つうしん}通信^{ちゅうい}プレイについてのご注意

^{つぎ}次のような場合^{ばあい}、誤作動^{ごさどう}することがありますので、^{ただ}正しく^{せつそく}接続してご使用^{しよう}ください。誤作動^{ごさどう}をおこした場合^{ばあい}、^{かき}下記の点^{てん}を確認^{かくにん}の後^{のち}、^{はじめ}始めから操作^{そうさ}し直^{なお}してください。

- 通信ケーブル^{つうしん}が正しく^{ただ}接続^{せつそく}されていない。
- ゲームの途中^{ちゅうちゆう}で、通信ケーブル^{つうしん}を抜き差し^{ぬきさし}する。
- 本体^{ほんたい}に合った^あ、専用通信ケーブル^{せんようつうしん}を使^{つか}っていない。

※詳しくは、本体^{ほんたい}の取扱説明書^{とりあつかいせつめいしょ}をお読み^よください。

★たいせん

通信ケーブルを使用して対戦ができます。

対戦はデッキキャパシティ（P.13参照）を決めて行います。ルールは通常のデュエルと同じです。デュエルに勝つと、カード1枚を獲得できます。負けても、カードを失うことはありません。

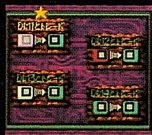


通信対戦のやり方

1. まず通信の準備をしてください。通信準備についてはP.08をご覧ください。
 2. メインメニューから「たいせん」を選びます。たいせん画面が表示されますので、キャンペーンモードと同じく、「かばん」「デッキ」でデッキを組み立てます。
 3. デッキの準備ができれば、デッキキャパシティを決めます。「500・700・1000・2000・9999」の5段階から選んでAボタンを押してください。デュエルがスタートします。
- この時、デッキのカードコストの合計が選んだデッキキャパシティを越えていたり、対戦相手と違うデッキキャパシティを選んでいたりすると通信エラーとなりデュエルできません。デッキを組み立て直すか、デッキキャパシティを選び直してください。

★トレード

通信ケーブルを使用して、別売の遊戯王デュエルモンスターズⅠ・Ⅱ・Ⅲ・4（以下、DMⅠ・Ⅱ・Ⅲ・4）とカードの交換ができます。ただし、かばんにプレイヤーがデュエルで使用可能なカード（デッキコストの数値がプレイヤーのデュエリストレベル以下のカード）が50枚以上ないとトレードはできません。



DMⅠとトレード

遊戯王DMⅠとカードの交換ができます。ただし、遊戯王DM4のほうはカードナンバー1～365のカードしかトレードに使用できません。

DMⅡとトレード

遊戯王DMⅡとカードの交換ができます。ただし、遊戯王DM4のほうはカードナンバー1～720のカードしかトレードに使用できません。また、カードナンバー1～720のカードであっても、P.11の「DMⅡにトレードできないカード」に表記されているカードは交換できません。ご注意ください。

DMⅢとトレード

遊戯王DMⅢとカードの交換ができます。遊戯王DMⅢで使える全てのカードをトレードに使用できますが、コンストラクションのパーツカードをトレードしてしまうと消失してしまいます。ご注意ください。



DMⅡにトレードできないカード

以下のカードは、DMⅡとのトレードができません。

356 スーパー・ウォー・ライオン	706 エビルナイト・ドラゴン
360 ゼラ	708 コスモクイーン
364 カオス・ソルジャー	709 チャクラ
365 デビルズ・ミラー	710 クラブ・タートル
374 ゲート・ガーディアン	713 メテオ・ブラック・ドラゴン
380 青眼の究極竜	715 キラー・パペット
701 ダンシング・ソルジャー	716 ガルマソード
702 ハングリーバーガー	717 ジャベリンビートル
703 千年原人	718 要塞クジラ
704 ローガーディアン	719 スカルライダー
705 トライホーン・ドラゴン	720 闇と光の仮面

DM4とトレード

遊戯王DM4海馬・遊戯・城之内デッキの3種類とカードの交換ができます。遊戯王DM4で使える全てのカードをトレードに使用できますが、デッキ制限によって使用できないカードもありますのでご注意ください。

デッキ制限についての詳しい説明は、P.25からの「デッキ編成」をご覧ください。

トレードのやり方^{かた}

1. トレードに使うカートリッジに合わせて、「DMⅠとトレード」「DMⅡとトレード」「DMⅢとトレード」「DM4とトレード」のいずれかを選んでください。
2. トレードに出すカードを「かばん」から選びます。カードを選んでAボタンを押すと、カーソルがコマンドに移動しますので、「こうかんにだす」を選んで決定してください。「ディテール」でカード情報を確認できます。最高5枚まで選択可能です。
3. 「カードかくにん」で現在選ばれているカードを確認できます。トレードに出すのを止める場合は、そのカードを選んでAボタンを押すと、カーソルがコマンドに移動しますので、「かばんにもどす」を選んで決定してください。
4. 現在選ばれているカードでよければ、「カードこうかん」を選んでください。トレードが実行されます。



かばん	1528/1600	40
1	フル・マイブ・ホ	50
2	ホーリー・エルフ	50
3	ワイクローフス	50
4	ベビー・ドラゴン	49
5	カーゴイル	50
ディテール		
▶こうかんにだす		

カードのかくにん	
▶	4 ベビー・ドラゴン
	5 カーゴイル
ディテール	
かばんにもどす	



★ せいせき

プレイヤーのデュエルネーム、デュエリストレベル、デッキキャパシティなどが確認できます。また、十字ボタン左右で画面を切り替え、キャンペーンの対戦成績を確認できます。

せいせき

つうしんたいせん ⁵せん 5しょう

デュエリストレベル ⁷⁵

デッキキャパシティ ¹⁶¹⁰

ようごせつめい 用語説明

デュエリストレベル (最高値: 255)

プレイヤーのデュエリストとしてのレベル。プレイヤーは、デュエリストレベルの数値以下のデッキコストのカードしか扱えません。そのため、強力なカードを持っていても、レベルが低いとデュエルに使うことができません。レベルはデッキキャパシティに比例して上がっていきます。

デッキキャパシティ (最高値: 9999)

プレイヤーのデッキを組む能力。デッキに組み込む40枚のカードのデッキコストの合計が、デッキキャパシティを越えるとデュエルはできません。

デッキキャパシティは以下の方法で上がっていきます。

- ・キャンペーン…勝ち負けに関係なく5ポイントアップ
- ・通信対戦………勝つと20ポイント、負けても10ポイントアップ
- ・トレード………1回すると2ポイントアップ

★パスワード

遊戯王オフィシャルカードゲームの各カードの左下についている8桁の数字を入力することで、そのカードを獲得できます。またパスワードによっては新しいキャラクターとデュエルができるようになります。

DM4では、DMⅡのときのようにデッキキャパシティを消費することはありません。



パスワードの入力方法

1. 十字ボタン左右で数字の位を選び、十字ボタン上下で数字を入力します。
2. 入力が完了したらAボタンを押してください。入力した数字でよければ「はい」を選んで決定してください。数字が正しければ、カードを獲得したり、新しいキャラクターが登場します。

8ケラのすうじを
にゅうりょくしてください

12345000

カードについて

カードには「モンスターカード」と「特殊カード」があります。「ディテール」コマンドを選ぶとカードの説明などが表示されます。

モンスターカード

カードの名前

ダン・バグ・エルフ

カードのグラフィック



カードの説明

おんかくにあわせ てんをまうエルフ
からたのはねは えいりをしもの

★

レベル

コスト 395
16
300
200

カードナンバー

デッキコスト

攻撃力
守備力

てんし
もりまぞく

族
召喚魔族

特殊カード

カードのグラフィック

やみをがきけすひかり



コスト 350
0

カードの名前

カードナンバー

デッキコスト

カードの種類

まほう

まほうのひかりで フィールドの
モンスターが すべてみえるようになる

カードの説明

★ モンスターカード

種族

モンスターカードには20種類の種族があります。種族には得意・不得意地形があり（地形適応表参照）、攻撃力と守備力に影響を受けます。これを地形効果といい、数値が得意地形ではアップ（×1.3）、不得意地形ではダウン（×0.7）します。

地形適応表

○・・・得意地形 ×・・・不得意地形

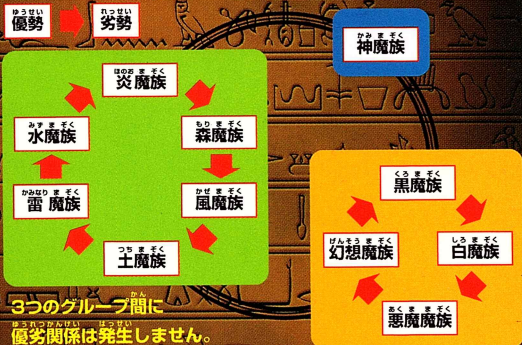
種族	森	荒野	山	草原	海	闇
ドラゴン	—	—	○	—	—	—
まほうつかい	—	—	—	—	—	○
アンデット	—	○	—	—	—	—
せんし	—	—	—	○	—	—
じゅうせんし	○	—	—	○	—	—
けもの	○	—	—	—	—	—
ちょうじゅう	—	○	—	—	—	—
あくま	—	—	—	—	—	○
てんし	—	—	—	—	—	×
こんちゅう	○	—	—	—	—	—
きょうりゅう	—	○	—	—	—	—
はちゅうるい	—	—	—	—	—	—
さかな	—	—	—	—	○	—
かいりゅう	—	—	—	—	○	—
きかい	—	—	—	—	×	—
いかすち	—	—	○	—	○	—
みず	—	—	—	—	○	—
ほのお	—	—	—	—	×	—
がんせき	—	○	—	—	—	—
しょくぶつ	○	—	—	—	—	—



しょうかん ま ぞく 召喚魔族

モンスターカードには「召喚魔族」が割り当てられています。召喚魔族には優劣関係があり、デュエルに大きく影響します。優勢側が劣勢側に攻撃する場合（またはその反対の場合でも）、攻撃力・守備力に関係なく、優勢側が必ず勝ちます。

しょうかん ま ぞく かんけい ず 召喚魔族関係図



かみ ま ぞく 神魔族とは？

儀式で召喚されたモンスターカードの召喚魔族。全ての召喚魔族の優劣関係に影響されない優れた魔族。

レベル

モンスターカードには、そのカードの強さを表す「レベル」が記されています。レベルは星の数（0～12）で表されています。モンスターカードを場に出すとき、そのレベルによって「いけにえ」が必要になります。

いけにえ

すでに場に出されているモンスターと引き替えにして、強いモンスターを場に出します。そのため、いけにえとなったモンスターは消滅します。

場に出す モンスターのレベル	必要な いけにえの数
★0～4	0
★5～6	1
★7～8	2
★9～12	3

いけにえのやり方

「1 ブルーアイズ・ホワイトドラゴン」（レベル9）を場に出すには、いけにえとなるモンスターが3体必要です。

1. いけにえとなるモンスターを3体決めます。

カードを選びAボタンを押すとコマンドが表示されますので、「いけにえ」を選びAボタンで決定してください。そのカードはいけにえとなり消滅します。

2. 次に、手札にある「ブルーアイズ・ホワイトドラゴン」を選び、場に出します。



効果付きモンスター

モンスターカードの中には、場に出すと特殊な効果を発動できるものがあります。効果を持つモンスターは、ディテール画面の背景色が濃く、「カードの説明」部分に、どのような効果を持っているのか表記されています。

モンスター・アイ

★
402
19
250
350

効果
おくま
おくまぞく

さまたちはしょてかんしするつかい
おいての てふだきのききみでくれる

効果発動の条件

場に出されている効果付きモンスターは、どのターンにでも「こうか」コマンドを使うことができます。ただし、伏せ状態では使えません。

効果の使い方

「402 モンスター・アイ」は相手の手札を覗いて、何を持っているのかがわかる効果を持っています。

1. 「モンスター・アイ」を場に出し、コマンドで「こうか」を選びAボタンで決定します。
2. 効果が発動され、相手の伏せカードが何かわかるようになります。

LP 5500

かくとうしょう

モンスター・アイ
250
350
おくまぞく
ふせ

★
こうけき いけにえ
しゅび ▶こうか

LP 8000

LP 5500

かくとうしょう

モンスター・アイ
250
350
おくまぞく
ふせ

てきのふだが みえるようになる

融合

モンスターカード2枚を重ね合わせて、新たに1枚のモンスターカードを作り出すことができます。(融合によって誕生したカードはデュエル終了後には元の2枚のカードに戻ってしまいます。) DM4では、場に出されているモンスターにだけでなく、手札のモンスターにもカードを重ねて融合することが可能です。

融合のやり方

1. 手札の「395 ダンシング・エルフ」を選び、場の「635 女王の影武者」の上に重ねて出します。
2. 2枚のカードが融合され、海馬デッキに入れることのできない「41 エルフの剣士」が誕生し、使うことができます。
「エルフの剣士」を誕生させるカードの組み合わせは、これだけではなく他にもたくさんあります。



融合における注意

融合で誕生したモンスターは、そのターンは行動できません。しかし、融合は手札のモンスターを動かしたことになりますので、それとは別にモンスターを場に出すことができます。(ただし、融合失敗の場合は出すことはできません。)

★^{とくしゅ}特殊カード

まほうカード

魔法カードには、プレイヤーやカードに効果を与える「^{じゆんすい まほう}純粋魔法カード」、フィールドを^{へんか}変化させる「^{ちけい}地形カード」、モンスターを^{きやうか}パワーアップさせる「^{しやうり}強化カード」の3種類があります。

魔法カードは使用するとすぐ効力を発揮します。

^{じゆんすい まほう}純粋魔法カード

自分のLPを回復させたり、相手の場のカードを全滅させたり、カードによって様々な効果を持っています。



343 火の粉

火の粉を降らせて相手のLPに50のダメージを与える。



337 サンダー・ボルト

相手のモンスター全てに電撃を喰らわせ、全滅させる。

^{ちけい}地形カード

デュエルフィールドを^{へんか}変化させます。場のモンスターカードは敵味方の関係なく地形効果(P.16参照)の影響を受けますので、フィールドの変化により不利な形勢も逆転が可能です。



330 森

獣戦士・昆虫・植物・獣が得意なフィールドにチェンジ。



334 海

水のモンスター・雷は得意で、炎は苦手なフィールド。

特定のモンスターカードの能力をパワーアップさせます。パワーアップさせることのできるモンスターカードは、各カードによって様々です。

強化カードは、既に場に出されているモンスターカードの上に重ねて出して使用し、そのモンスターカードの攻撃力・守備力を500ポイントアップさせます。



303 闇・エネルギー

悪魔などの闇のモンスターは、能力が500ポイントアップ。



657 巨大化

フィールド上のモンスター1体を、1レベルパワーアップさせる。

トラップカード

罠カードは相手の攻撃がある一定条件を満たしたとき、自動的に発動します。発動条件・効力はカードによって様々です。

罠カードは罠カード置き場（手札の左）に置かれます。発動後は消えてなくなります。また、発動条件が満たされずに使用されなかった場合でも、罠カードを置いた次のターンにはなくなってしまう。



687 天狗のうちわ

火の粉や火災地獄などの直接攻撃を相手に跳ね返す。



688 ジモッチによる副作用

回復系カードを使うと逆にダメージを受けてしまう。

ぎしきカード

3体のモンスターをいけにえに使い、儀式カードによって強力なモンスター1体を場に召喚できます。ただし、儀式によって誕生したカードはデュエルが終了すると元のモンスターカード3枚と儀式カード1枚に戻ってしまいます。

儀式カードは、場に特定モンスター1体（儀式カードによって決まっている）とモンスター2体（何でもよい）がある状態で、手札から出して使います。

DM4では、「ぎしきカード」は使用してもなくなりません。

儀式のやり方

1. 場に「296 ワンアイド・シールドドラゴン」があることを確認してください。まず、いけにえにするモンスターを2体決めます。カードを選びAボタンを押すとコマンドが表示されますので、「いけにえ」を選びAボタンで決定してください。そのカードはいけにえとなり消滅します。

2. 次に、手札にある「665 千年の盾の儀式」を選び、場に出します。儀式が行われ、「ワンアイド・シールドドラゴン」にかわり、「362 千年の盾」が現れます。





666 ヤマドランの儀式

マウンテン・ウォーリアーなどを生け贄に、3つ首竜を召喚する。



671 セラの儀式

ガーゴイル・バワードなどを生け贄に、凶悪な悪魔を召喚する。

特殊な儀式カード

儀式カードの中には、特定のモンスターカード3枚によって儀式を行うものがあります。



675 究極竜の儀式



「1 ブルーアイズ・ホワイトドラゴン」を3体いけにえに、「380 ブルーアイズ・アルティメットドラゴン」を召喚します。

儀式時の注意

「究極竜の儀式」のカードを使うときは、「いけにえ」コマンドを使用しないでください。場に3枚のカードがある状態で、手札から儀式カードを場に出すだけで儀式が行われます。

デッキ編成

「かばん」にはプレイヤーの持っているカードが入っています。その中からデュエルに使う40枚のカードを選びます。この40枚のカードを「デッキ」と呼びます。

画面の見方

デュエルの前にデッキを組み立てます。「かばん」「デッキ」メニューを選ぶとそれぞれの画面が表示されます。



かばん

現在のデッキ
コストの合計/
デッキキャパ
シティの上限

デッキ制限カード

カードナンバー

かばんメニュー

現在のページ/ページ総数

1561/1600		1/180
1	ブルーアイズ・ホ	49
2	ネーリー・エルフ	50
3	サイクロプス	50
4	ベビィ・ドラゴン	58
5	ガーゴイル	50
ディテール デッキにくわえる		NO

デッキ内の
カードの
合計枚数

デッキ内の
カード枚数

かばん内の
カード枚数

カードの名前

ソート方法

カードのソート方法

かばん画面において、スタートボタンを押しながら十字ボタン上下で、カードの並べ方を切り替えることができます。



デッキ

現在のページ/ページ総数

現在のデッキ
コストの合計/
デッキキャパ
シティの上限

デッキ 1435/1605 8/ 8

カードナンバー

13	タイホーフ
102	やみのかめん
107	シャドウ・ファイ
108	てまねきするはか
1	ブルーアイズ・ホ

カードの名前

ディテール
かばんにもどす

デッキメニュー

デッキ制限

遊戯王DM4では海馬・遊戯・城之内デッキの3種類のデッキごとに、制限のあるカードがあります。デッキ制限のあるカードは「かばん」で青色の帯で表示でされていて、使用することはできません。

カード名	1580/1600	167/180
831 コトダマ	50	
832 オベリスクのきょ	50	
833 オンキツのてんく	50	
834 ラーのよくしんり	50	
835 フライング・フィ	50	
ディテール		NO
デッキにくえる		

デッキの進化

デッキ制限のあるカードは基本的に使うことができませんが、闇・猿良の力を得てデッキを進化させることができます。デッキを進化させるとデッキ制限のあったカードが使用できるようになる場合があります。「832 オベリスクの巨神兵」もデッキを進化させないと使うことはできません。闇・猿良の力を得るには、ペガサスを5回倒しましょう。

カード名	1580/1600	167/180
831 コトダマ	50	
832 オベリスクのきょ	50	
833 オンキツのてんく	50	
834 ラーのよくしんり	50	
835 フライング・フィ	50	
ディテール		NO
デッキにくえる		

レベル制限

デュエリストレベルより低いカードを使うことはできません。かばん画面で「ディテール」を選んでも、カードのグラフィックはグレーで表示され、カードの説明も見ることができません。(P.13参照)

カード名	レベル
832 オベリスクの巨神兵	87
833 オンキツのてんく	1000
834 ラーのよくしんり	500
835 フライング・フィ	500
ディテール	NO
デッキにくえる	

さみのデュエリストレベルでこのカードも おつかうことはできない

★デッキの組み立て方

1. かばん画面で、デッキに入れるカードを選び、カーソルを合わせAボタンを押します。
2. カーソルがかばんメニューに移動します。「ディテール」でカードの情報を見ることができます。このカードでよければ「デッキにくわえる」を選んで、Aボタンを押してデッキに入れてください。
3. デッキに入れたカードは、デッキ画面で確認できます。デッキ内のカードをかばんに戻す場合は、戻したいカードを選び、デッキメニューの「かばんにもどす」でデッキから外します。
4. 1～3の作業を繰り返し、デュエルに使う40枚のカードを決定してください。
5. デッキの準備が出来たら「デュエル」を選んでデュエルを開始します。デッキ内のカードが40枚に満たなかったり、40枚のカードのデッキコストの合計がデッキキャパシティの上限を越えていたりすると、デュエルを開始できませんのでご注意ください。

かばん	1580/1600	1/180	40
1	ブルー・アイズ・ホ	50	
2	ホーリー・エルフ	58	
3	ワイクロフス	50	
4	ヘビ・トラゴン	50	
5	カーゴイル	50	
ディテール			NO
▶デッキにくわえる			

かばん	1580/1600	1/180	40
1	ブルー・アイズ・ホ	50	
2	ホーリー・エルフ	58	
3	ワイクロフス	50	
4	ヘビ・トラゴン	58	
5	カーゴイル	50	
ディテール			NO
▶デッキにくわえる			

デッキ	1435/1605	8/8
13	ライホーン	
102	やみのかめん	
107	シャドウ・ファイ	
108	てまねきずるはか	
▶ 1	ブルー・アイズ・ホ	
ディテール		かばんにもどす



デッキ編成時の注意

- デッキに入れられるカード（デュエルに使用できるカード）は、カードのデッキコストの数値がプレイヤーのデュエリストレベル以下でデッキ制限のないカードです。
- 同一カードは3枚までしかデッキに入れられません。また、1枚しか入れられないカードもあります。

デッキに1枚しか入れられないカード

- | | |
|-------------------|-----------------------|
| 17 封印されし者の右足 | 702 千年原人 |
| 18 封印されし者の左足 | 704 ローガー・ディアン |
| 19 封印されし者の右腕 | 705 トライホーン・ドラゴン |
| 20 封印されし者の左腕 | 706 エビルナイト・ドラゴン |
| 21 封印されしエクソディア | 708 コスモグレイン |
| 56 ラーバモス | 709 チャクラ |
| 57 クレートモス | 710 クラブ・タートル |
| 67 完全究極魔獣クレートモス | 715 キラー・バベット |
| 72 進化のまゆ | 716 ガルマソード |
| 278 ブチモス | 717 ジャベリンビートル |
| 336 ブラック・ホール | 718 要塞クジラ |
| 337 サンダー・ボルト | 719 スカルライダー |
| 348 光の護封剣 | 720 闇と光の仮面 |
| 356 スーパー・ウォー・ライオン | 721 マジシャン・オブ・ブラック・カオス |
| 357 ヤマドラン | 731 サクリファイス |
| 360 セラ | 734 サウザンド・アイズ・サクリファイス |
| 362 千年の盾 | 781 洗脳・ブレイン・コントロール |
| 364 カオス・ソルジャー | 784 心変わり |
| 365 デビルズ・ミラー | 785 増殖 |
| 374 ゲート・ガーディアン | 789 強欲な壺 |
| 380 青眼の究極魔獣 | 832 オベリスクの巨神兵 |
| 657 巨大化 | 833 オシリスの天空竜 |
| 701 ダンシング・ソルジャー | 834 ラーの翼神竜 |
| 702 ハングリーバーガー | 894 大嵐 |

デュエル

画面の見方



★DM4のルール

DM4におけるデュエルのルールは、^{オフィシャルカードゲーム}「OCGエキスパートルール」と「原作SEルール」に対応したオリジナルルールです。

勝敗条件

- 相手のLPを先に0にした方が勝ちです。
- デッキのカードを使い切り、ターンの始めに手札に補充できなかった時点で負けです。
- エクゾディアシリーズ（カードナンバー17～21）を5枚全て手札内に揃えた時点で勝ちです。

デュエルに勝つと、カード1枚を獲得できます。
負けてもカードを失うことはありません。



基本ルール

- LPはお互い8000ポイントから始まります。
- デュエルはターン制で行われ、攻撃権が交互に移動します。
- 各ターンにモンスターカードは手札から1枚しか場に出せません。魔法カードは何枚でも使用可能です。
- 各ターンに必ず場にはカードを出したり、場札に指示を与える必要はありません。何もせずにターンを終えることも可能です。
- 各ターンの始めに手札に補充されるカードは1枚だけです。手札に5枚揃っている場合は補充されません。

- ・モンスターカードは場に出されたときは伏せられた状態になっており、指示を与えた時点で表になります。ただし、「しゅび」を指示した場合は伏せられた状態のままです。
- ・伏せ状態のカードは、攻撃を受けた時点で表向きになります。一度表向きになったカードは、そのデュエルが終了するまで表向きのままです。

戦闘の判定

攻撃を行ったときの判定は以下に基づきます。(A側のターン時)

A: 攻撃 攻撃力	>	B: 攻撃 攻撃力	→	Bのカードが消滅 BのLPが数値の差だけ減る
A: 攻撃 攻撃力	=	B: 攻撃 攻撃力	→	A・B両方のカードが消滅 A・B両方のLPは変化なし
A: 攻撃 攻撃力	<	B: 攻撃 攻撃力	→	Aのカードが消滅 AのLPが数値の差だけ減る
A: 攻撃 攻撃力	>	B: 守備 守備力	→	Bのカードが消滅 BのLPは変化なし
A: 攻撃 攻撃力	=	B: 守備 守備力	→	現状維持でA・B両方の カード・LPとも変化なし
A: 攻撃 攻撃力	<	B: 守備 守備力	→	Aのカードは変化なし AのLPが数値の差だけ減る

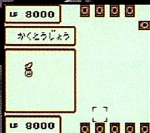
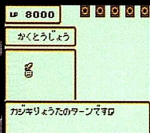
★ ゲームプレイ

デュエルを開始します。この時、デッキに40枚カードが揃っていない場合などはデュエルを開始できませんので、もう一度デッキ編成をやり直してください。

1. 先攻・後攻がランダムに決定され、デュエルがスタートします。5枚のカードが手札として表示され、カーソルをカードに合わせると、カードの能力とグラフィックが表示されます。このデュエル画面でBボタンを押すと画面が切り替わり、メニューが表示されます。

2. 手札からカードを選び、Aボタンで決定します。モンスターカードを選んだ場合は、置く場所にカーソルを移動させAボタンを押してください。特殊カードを選んだ場合は、それぞれの効果が発動します。(特殊カードについてP.21参照)

3. 場のモンスターカードに指示を与えます。指示するカードを選んでAボタンを押してください。場札コマンドが表示されますので、コマンドを選びAボタンで決定してください。



デュエルメニュー

ディテール

デュエル画面で、自分のカードや相手の表向きのカードにカーソルを合わせてAボタンを押したとき、そのカードの詳細画面を見ることができます。

マジックのデッキ
35

相手のデッキ
35

トディテール する
ターンしゅうりょう

する

デュエル画面で、自分の手札にカーソルを合わせてAボタンを押したとき、そのカードを捨てることができます。

ターンしゅうりょう

自分のターンを終了します。

※指示可能なカード全てに指示を与えても、自動的にターンは終了しません。また指示可能なカード全てに指示を与えていなくても、メニューを選んでターンを終了することができます。

場札コマンド

こうげき

カードに攻撃態勢をとらせます。

しゅび

カードに守備態勢をとらせます。



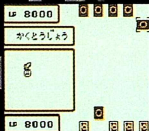
いけにえ

強力なモンスターを場に出すためのいけにえにします。いけにえにすると、そのモンスターは消滅してしまいます。

こうか

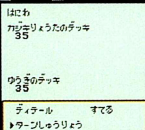
効果付きモンスターの特殊能力を発動させます。ただし、伏せ状態でないと使用できません。

4. 「こうげき」を指示した場合は、カーソルを攻撃したい相手の場札に合わせ、Aボタンを押してください。相手の場札がない場合は、「こうげき」を選ぶと相手を直接攻撃し、LPを減らします。



プレイヤーの行動「場にモンスターカードを出す」「特殊カードを使う」「場のモンスターカードに指示を与える」はどの順番で行っても構いません。ただし、儀式などのように順番が決まっているものもあります。

5. 全ての行動を終えたらターンを終了します。Bボタンを押してデュエルメニュー画面を開き、「ターンしゅうりょう」を選んでください。攻撃権が移動し、相手のターンが始まります。



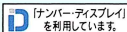
1～5の作業を繰り返しデュエルを進め、勝敗条件 (P.31参照) を満たした時点でデュエルが終了となります。

● 電池交換規定

「カセット内蔵バッテリーバックアップ用電池交換について」

- とりあつかいせつめいしょ ちゅういが せいじょう じょうたい しょう うえ ないそうでんち
1. 取扱説明書の注意書きにしたがい、正常な状態で使用した上で内蔵電池が
き ば あい いか きてい でんちこうかん なお しょうひん おく
切れた場合以下の規定にもとづき電池交換をいたします。尚、商品をお送り
いたadak 前に、必ず電話連絡をお願いいたします。
はつばいび ねんかん むしやう でんちこうかん
(1) 発売日より1年間は無償にて電池交換いたします。
はつばいび ねん げいが ばあい でんちこうかん ゆうしょうこうかん
(2) 発売日より1年が経過した場合の電池交換は有償交換となります。
- はつばいび ねんかんない づぎ ばあい ゆうしょう
2. 発売日より1年間以内でも次の場合は有償となります。
しょうじょう あやま ふとう しゅうり かいそう でんちしょうもう
(1) 使用上の誤り、不当な修理や改造による電池消耗。
か あ こ いどう ゆそう うちが でんちしょうもう
(2) お買い上げ後の移動、輸送、落下などによる電池消耗。
かさい じしん ふうすいがい らくこうい ほかでんさいちへん こうがい えんがいは いじょうでんあつ
(3) 火災、地震、風水害、落雷、その他天災地変、公害、塩害、異常電圧
でんちしょうもう
などによる電池消耗。
- ないそうでんち しょうもう こうかんじ き おく ないよう しょうしつ
3. カセット内蔵電池の消耗、交換時には記憶していた内容が消失します。
ないよう しょう せんがいは いっしつくりえき
その内容および、このソフトを使用したことによる損害、逸失利益または
だいさんしゃ ぜいさゆう とうしゃ いっさい せきにん お
第三者からのいかなる請求においても、当社は一切その責任を負いません
りょうしょう
のであらかじめご了承ください。
- しょうきないよう でんちこうかん にほんこくない ゆうこう
4. 上記内容にもとづく電池交換は日本国内においてのみ有効です。
しょうきないよう ふめい てんなど
上記内容についてご不明な点等がございましたら コナミ カスタマーサポ
ートセンターに連絡ください。

修理依頼先： **コナミ カスタマーサポートセンター**
〒106-0032 東京都 港区 六本木 1-4-30
TEL 03-3586-5735



営業時間：月曜日～金曜日（祝日は除く）午前9時～午後7時まで。
電話番号はお間違えないようお願いいたします。上記連絡先
は予告なく変更される場合がありますのでご注意ください。

※商品をお送りいただく前に、必ず電話連絡をお願いいたします。

● バッテリーバックアップのソフトについて

- ・ このカートリッジ内部には、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくバッテリーバックアップ機能がついています。むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、本体の電源をいれたままでカートリッジの抜き差しをすると、セーブされていた内容が消えてしまうことがありますのでご注意ください。
- ・ カートリッジの分解や改造、取扱説明書に指定されている任天堂製本体装置以外の機器を使用するのソフト内容の変更、改造、改ざんは絶対にしないでください。故障やデータ消失の原因となり、商品に関する修理やサービスが受けられない場合があります。
- ・ いったん消えてしまったデータの復元はできません。また消失したデータに関しては理由の如何にかかわらず弊社は一切の責任を負いかねます。

本ゲームソフトの著作権は弊社(コナミ)が所有しております。

The copyrights of this game belong to KONAMI CORPORATION.

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.
本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の賃貸は禁止されています。



機器の取り扱いについて・・・



警告

- 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。



注意

- カートリッジはプラスチックや金属部品が含まれています。燃えると危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

<使用上のおねがい>

- 極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックを避けてください。また、分解や改造をしないでください。
- 使用後は必ず電源スイッチをOFFにしてください。
- 端子部に触れたり、水に濡らすなど、汚さないでください。

ゲームボーイは任天堂の登録商標です。


コナミ株式会社

〒105-6021 東京都港区虎ノ門4-3-1

- 商品に関するお問い合わせは●

お客様相談室 **コナミホットライン**


TEL03-3586-1573

ゲーム攻略方法、裏技等に関するご質問にはお答えできません。
 かんぱータイムスプレイ
 を利用しています。 営業時間：月曜日～金曜日(祝日を除く)
 午前9時～午後7時まで

- 故障に関するお問い合わせは、お買い求めのお店もしくは下記まで●

コナミカスタマーサポートセンター

TEL03-3586-5735

〒106-0032 東京都港区六本木1-4-30
 かんぱータイムスプレイ
 を利用しています。 営業時間：月曜日～金曜日(祝日を除く)
 午前9時～午後7時まで

最新情報満載、コナミのホームページ
<http://www.konami.com>

eコマースはコナミスタイルドットコム
<http://www.konamistyle.com>

KONAMI GOLDNET

KONAMIの無料メール配信サービス登録ページ
<http://www.goldnet.konami.co.jp/>

最新情報はコナミテレホンサービス(毎月2・4月曜 内容一新)：東京03-3436-2277 大阪06-6455-0477
 電話はお間違えないようお願いします。上記連絡先は予告なく変更される場合がありますのでご注意ください。



制作：KCE Japan, Inc. (EAST)

<http://www.kcej.com>



“KONAMI”、“デュエルモンスターズ”、“最強決闘者戦記”、“バトル オブ グレイト デュエリスト”
 and “海馬デッキ” are trademarks of KONAMI CORPORATION.

GAMEBOY COLOR®



ゲームボーイカラー専用カートリッジ

CGB-BY6J-JPN
RK228-J1



U-GI-OH!

遊戯王

デュエルモンスターズ

最強決闘者戦記

バトル オブ グレート デュエリスト

城之内デッキ

COLOR
専用

取扱説明書

KONAMI®

安全にご使用していただくために・・・

警告

- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたるご使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす場合があります。
- ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。
- 目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、一旦ゲームを中止し、5～10分の休憩をとってください。

注意

- 長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

このたびはコナミのゲームボーイカラー専用カートリッジ「遊
 王デュエルモンスターズ4 最強決闘者戦記～城之内デッキ～」
 をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ご
 使用になる前に必ず「取扱説明書」をよくお読みいただき、正し
 い使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は再発行
 いたしませんので、大切に保管してください。

目次	
操作方法	02 カードについて 15
ゲームの始め方	03 モンスターカード 16
初めからゲームをする	03 族・召喚魔族・レベル
続きからゲームをする	04 効果付きモンスター・融合
メインメニュー	04 特殊カード 21
モード説明	06 まほうカード・トラップカード
キャンペーン	06 デッキ編成 25
たいせん	09 デッキの組み立て方 28
トレード	10 デュエル 30
せいせき	13 DM4のルール 31
パスワード	14 ゲームプレイ 33

本品は「ゲームボーイカラー」専用のカートリッジです。
 「ゲームボーイカラー」以外の本体では使用できません。



通信ケーブル
 対応



操作方法

Aボタン

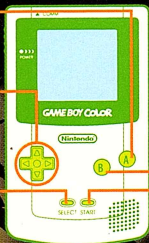
コマンドやカードの決定^{けつてい}

十字ボタン

カーソル移動^{いどう}、コマンド
などの選択^{せんたく}

セレクトボタン

カーソル移動^{いどう}（タイトル
画面^{がめん}のみ）



Bボタン

コマンドのキャンセル、
前の画面に戻る、画面の
切り替え（戦闘中）

スタートボタン

ゲーム開始（タイトル画
面^{がめん}のみ）

特殊な操作方法

かばん画面^{がめん}

スタートボタン+十字ボタン上

カードの並び順（ノート方法）を切り替える

スタートボタン+十字ボタン左右

20ページ（カード100枚）ずつページをめくる

セレクトボタン+十字ボタン左右

かばん画面のまま、デッキへカードを出し入れする

デッキ画面^{がめん}

スタートボタン+セレクトボタン+Aボタン

デッキ内のカードを全てかばんに戻す

ゲームの始め方

★はじめからゲームをする

ゲームを最初からプレイします。タイトル画面で「はじめから」をセレクトボタンで選び、スタートボタンを押すと、メインメニュー画面が表示されます。



ゲームの初期化

すでにゲームをプレイしていて、セーブデータがある状態で「はじめから」を選択するとゲームを初めからやり直すことになります。「しょきか」するか訊かれますので、初期化する場合は「はい」を、やめる場合は「いいえ」を選んでください。

❗ 初期化をすると今までのプレイデータを全て失ってしまいます。ご注意ください。



★^{つつ} 続きからゲームをする

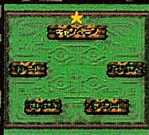
本ゲームは自動的にセーブ/ロードが行われるシステムになっています。プレイ中、セーブデータは随時上書きされています。そして電源を入るとセーブデータがロードされ、前回のプレイ状態からプレイを再開できるようになります。前回の続きからプレイする場合は、タイトル画面で「つづきから」を選んでスタートボタンかAボタンを押してください。メインメニュー画面が表示されます。



※「電池交換規定」「バッテリーバックアップのソフトについて」はP.36～37をご覧ください。

★ メインメニュー

タイトル画面で「はじめから」または「つづきから」を選択するとメインメニュー画面になります。プレイするモードを十字ボタン上下で選び、Aボタンで決定してください。



キャンペーン

P.06

様々なキャラクター達とデュエルを行います。



たいせん

P.09

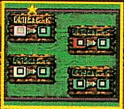
通信ケーブルを利用して、通信対戦ができます。



トレード

P.10

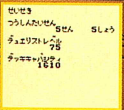
通信ケーブルを利用して、カードの交換ができます。



せいせき

P.13

対戦成績やデュエリストレベルを確認できます。



パスワード

P.14

パスワードを入力すると、カードを獲得したり、新しい対戦相手が現れたりします。



モード説明

★ キャンペーン

エスパー^{うば}紹場^{かしきりょうた}や梶木^{たかぎ}漁太^{おこな}などおなじみのキャラクター^{たから}達とデュエル^{おこな}を行います。デュエルに勝つと、カード^か1枚^{まい}を獲得^{かくとく}することができます。負けても自分のカード^{おの}を失う^{うしな}ことはありません。



デュエルの舞台^{ぶたい}はいくつかのマップ^わに分かれており、そのマップにいる各デュエリスト^{かく}に5回以上勝つと、次のマップ^{つぎ}に進む^{すす}ことができます。

童美野町^{とみのちよう}1

エスパー紹場^{うば かしきりょうた} 梶木漁太^{たかぎ りょうた} ダイナソー竜崎^{りゅうさき}
シモン・ムラン インセクター^は羽蛾

童美野町^{とみのちよう}2

パンドラ^{ぱんどら} レアハンター^{れあはんたー} イシズ^{いしず} 人形^{にんぎよう}

ボス

ペガサス

?

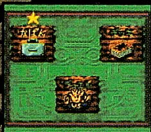
???????

キャンペーンの進め方

1. メインメニューから「キャンペーン」を選
びます。現在デュエルできるキャラクター
が表示されますので、十字ボタン上下で
対戦相手を選んでAボタンで決定してくだ
さい。(勝ち進んで次のマップに行ける場
合は、十字ボタン左右で画面が切り替わり
ます。)

2. デッキを組み立てます。「かばん」には自
分が所有するカードが、「デッキ」にはデュ
エルに使用するカードが入っています。か
ばんからカードを選び、「デッキにくわえ
る」でデッキの中に入れます。デッキの不
必要なカードは「かばんにもどす」でデッ
キから取り除きます。この作業を繰り返し、
40枚のカードでデッキを構成します。

3. デッキの準備ができたなら「デュエル」を選
び、デュエルを開始します。



かばん 1430/1620		14/180
66	まも.のりうと	50
67	かんじんきゅう	50
68	ガルーザ	50
69	サワザン・ドラ	50
70	ラズル・クラー	50
ディテール デッキにくわえる		NO

デッキの組み立て方についての詳しい説明は、P.25からの「デッ
キ編成」をご覧ください。



通信プレイの準備

通信ケーブルの接続方法

●用意するもの

ゲームボーイシリーズの本体	2台
遊戯王デュエルモンスターズ4のカートリッジ	2個
専用通信ケーブル	1本

●接続方法

- それぞれの本体の電源スイッチがOFFの状態、カートリッジを差し込みます。
- 通信ケーブルを奥までしっかりと差し込みます。
- それぞれの本体の電源スイッチをONにします。

通信プレイについてのご注意

次のような場合、誤作動することがありますので、正しく接続してご使用ください。誤作動をおこした場合、下記の点を確認の後、始めから操作し直してください。

- 通信ケーブルが正しく接続されていない。
- ゲームの途中で、通信ケーブルを抜き差しする。
- 本体に合った、専用通信ケーブルを使っていない。

※詳しくは、本体の取扱説明書をお読みください。

★たいせん

通信ケーブルを使用して対戦ができます。

対戦はデッキキャパシティ (P.13参照) を決めて行います。ルールは通常のデュエルと同じです。デュエルに勝つと、カード1枚を獲得できます。負けても、カードを失うことはありません。

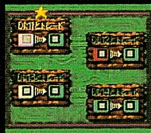


通信対戦のやり方

1. まず通信の準備をしてください。通信準備についてはP.08をご覧ください。
2. メインメニューから「たいせん」を選びます。たいせん画面が表示されますので、キャンペーンモードと同じく、「かばん」「デッキ」でデッキを組み立てます。
3. デッキの準備ができれば、デッキキャパシティを決めます。「500・700・1000・2000・9999」の5段階から選んでAボタンを押してください。デュエルがスタートします。
この時、デッキのカードコストの合計が選んだデッキキャパシティを越えていたり、対戦相手と違うデッキキャパシティを選んでいたりすると通信エラーとなりデュエルできません。デッキを組み立て直すか、デッキキャパシティを選び直してください。

★トレード

通信ケーブルを使用して、別売の遊戯王デュエルモンスターズⅠ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ（以下、DMⅠ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ）とカードの交換ができます。ただし、かばんにプレイヤーがデュエルで使用可能なカード（デッキコストの数値がプレイヤーのデュエリストレベル以下のカード）が50枚以上ないとトレードはできません。



DMⅠとトレード

遊戯王DMⅠとカードの交換ができます。ただし、遊戯王DMⅣのほうはカードナンバー1～365のカードしかトレードに使用できません。

DMⅡとトレード

遊戯王DMⅡとカードの交換ができます。ただし、遊戯王DMⅣのほうはカードナンバー1～720のカードしかトレードに使用できません。また、カードナンバー1～720のカードであっても、P.11の「DMⅡにトレードできないカード」に表記されているカードは交換できません。ご注意ください。

DMⅢとトレード

遊戯王DMⅢとカードの交換ができます。遊戯王DMⅢで使える全てのカードをトレードに使用できますが、コンストラクションのパーツカードをトレードしてしまうと消失してしまいます。ご注意ください。

DMⅡにトレードできないカード

以下のカードは、DMⅡとのトレードができません。

356 スーパー・ウォー・ライオン	706 エビルナイト・ドラゴン
360 ゼラ	708 コスモクイーン
364 カオス・ソルジャー	709 チャクラ
365 デビルズ・ミラー	710 クラブ・タートル
374 ゲート・ガーディアン	713 メテオ・ブラック・ドラゴン
380 青眼の究極竜 <small>ブルーアイズ・アルティメットドラゴン</small>	715 キラー・パペット
701 ダンシング・ソルジャー	716 ガルマソード
702 ハングリーバーガー	717 ジャベリンビートル
703 千年原人 <small>せんねんげんじん</small>	718 要塞クジラ <small>ようさい</small>
704 ローガーディアン	719 スカルライダー
705 トライホーン・ドラゴン	720 闇と光の仮面 <small>やみ ひかり かめん</small>

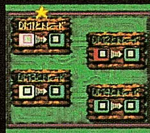
DM4とトレード

遊戯王DM4城之内・遊戯・海馬デッキの3種類とカードの交換ができます。遊戯王DM4で使える全てのカードをトレードに使用できますが、デッキ制限によって使用できないカードもありますのでご注意ください。

デッキ制限についての詳しい説明は、P.25からの「デッキ編成」をご覧ください。

トレードのやり方^{かた}

1. トレードに使うカートリッジに合わせて、「DMⅠとトレード」「DMⅡとトレード」「DMⅢとトレード」「DM4とトレード」のいずれかを選んでください。
2. トレードに出すカードを「かばん」から選びます。カードを選んでAボタンを押すと、カーソルがコマンドに移動しますので、「こうかんにだす」を選んで決定してください。「ディテール」でカード情報を確認できます。最高5枚まで選択可能です。
3. 「カードかくにん」で現在選ばれているカードを確認できます。トレードに出すのを止める場合は、そのカードを選んでAボタンを押すと、カーソルがコマンドに移動しますので、「かばんにもどす」を選んで決定してください。
4. 現在選ばれているカードでよければ、「カードこうかん」を選んでください。トレードが実行されます。



かばん	1528/1600	40
1	フル・アプ・ホ	50
2	ネーリー・セルフ	50
3	サマクロフ	50
4	ベビー・ドラゴン	49
5	ガーゴイル	50
ディテール		
▶ こうかんにだす		

カードのかくにん	
▶	4 ベビー・ドラゴン
	5 ガーゴイル
ディテール	
かばんにもどす	



★せいせき

プレイヤーのデュエルネーム、デュエリストレベル、デッキキャパシティなどが確認できます。また、十字ボタン左右で画面を切り替え、キャンペーンの対戦成績を確認できます。

せいせき
つうしんたいせん 5せん 5しょう
デュエリストレベル 75
デッキキャパシティ 1610

ようごせつめい 用語説明

デュエリストレベル (最高値: 255)

プレイヤーのデュエリストとしてのレベル。プレイヤーは、デュエリストレベルの数値以下のデッキコストのカードしか扱えません。そのため、強力なカードを持っていても、レベルが低いとデュエルに使うことができません。レベルはデッキキャパシティに比例して上がっていきます。

デッキキャパシティ (最高値: 9999)

プレイヤーのデッキを組む能力。デッキに組み込む40枚のカードのデッキコストの合計が、デッキキャパシティを越えるとデュエルはできません。

デッキキャパシティは以下の方法で上がっていきます。

- ・キャンペーン…勝ち負けに関係なく5ポイントアップ
- ・通信対戦………勝つと20ポイント、負けても10ポイントアップ
- ・トレード………1回すると2ポイントアップ

★パスワード

遊戯王オフィシャルカードゲームの各カードの左下についている8桁の数字を入力することで、そのカードを獲得できます。またパスワードによっては新しいキャラクターとデュエルができるようになります。

DM4では、DMⅡのときのようにデッキキャッシュを消費することはありません。



パスワードの入力方法

1. 十字ボタン左右で数字の位を選び、十字ボタン上下で数字を入力します。
2. 入力完了したらAボタンを押してください。入力した数字でよければ「はい」を選んで決定してください。数字が正しければ、カードを獲得したり、新しいキャラクターが登場します。

8ケタのすうじを
にやうりょくしててください

12345000



カードについて

カードには「モンスターカード」と「特殊カード」があります。「ディテール」コマンドを選ぶとカードの説明などが表示されます。

モンスターカード

カードの名前

ダンス・エルフ

カードのグラフィック



カードの説明

おんがくにあわせ てんをまうエルフ
からたのはねは えいりなはもの

★

レベル

コスト 395
16
300
200

カードナンバー

デッキコスト

攻撃力

守備力

てんし
もりまぞく

族
召喚魔族

特殊カード

カードのグラフィック



やみをかきけすひかり

コスト 350
0

カードの名前

カードナンバー

デッキコスト

まほう

カードの種類

おまじないひかりで フィールドの
モンスターが すべてみえるようになる

カードの説明

★ モンスターカード

そく
族

モンスターカードには20種類の種族があります。種族には得意・不得意地形があり（地形適応表参照）、攻撃力と守備力に影響を受けます。これを地形効果といい、数値が得意地形ではアップ（×1.3）、不得意地形ではダウン（×0.7）します。

ち けいてきおうひょう
地形適応表

○……得意地形 ×……不得意地形

種族 しゅぞく	森 もり	荒野 こうや	山 やま	草原 そうげん	海 うみ	闇 やみ
ドラゴン	—	—	○	—	—	—
まほうつかい	—	—	—	—	—	○
アンデット	—	○	—	—	—	—
せんし	—	—	—	○	—	—
じゅうせんし	○	—	—	○	—	—
けもの	○	—	—	—	—	—
ちょうじゅう	—	○	—	—	—	—
あくま	—	—	—	—	—	○
てんし	—	—	—	—	—	×
こんちゅう	○	—	—	—	—	—
きょうりゅう	—	○	—	—	—	—
はちゅうるい	—	—	—	—	—	—
さかな	—	—	—	—	○	—
かいりゅう	—	—	—	—	○	—
きかい	—	—	—	—	×	—
いかすち	—	—	○	—	○	—
みず	—	—	—	—	○	—
ほのお	—	—	—	—	×	—
がんせき	—	○	—	—	—	—
しょくぶつ	○	—	—	—	—	—

しょうかん まぞく 召喚魔族

モンスターカードには「召喚魔族」が割り当てられています。召喚魔族には優劣関係があり、デュエルに大きく影響します。優勢側が劣勢側に攻撃する場合（またはその反対の場合でも）、攻撃力・守備力に関係なく、優勢側が必ず勝ちます。

しょうかん まぞくかんけいす 召喚魔族関係図

ゆうせい
優勢

れつせい
劣勢

かみ まぞく
神魔族

ほのお まぞく
炎魔族

みず まぞく
水魔族

もり まぞく
森魔族

かみなり まぞく
雷魔族

かぜ まぞく
風魔族

つち まぞく
土魔族

くろ まぞく
黒魔族

げんそう まぞく
幻想魔族

しろ まぞく
白魔族

あく まぞく
悪魔族

3つのグループ間に

ゆうれつかんけいす
優劣関係は発生しません。

かみ まぞく
神魔族とは？

儀式で召喚されたモンスターカードの召喚魔族。全ての召喚魔族の優劣関係に影響されない優れた魔族。

レベル

モンスターカードには、そのカードの強さを表す「レベル」が記されています。レベルは星の数（0～12）で表されています。モンスターカードを場に出すとき、そのレベルによって「いけにえ」が必要になります。

いけにえ

すでに場に出されているモンスターと引き替えにして、強いモンスターを場に出します。そのため、いけにえとなったモンスターは消滅します。

場に出す モンスターのレベル	必要 いけにえの数
★0～4	0
★5～6	1
★7～8	2
★9～12	3

いけにえのやり方

「69 サウザンド・ドラゴン」（レベル7）を場に出すには、いけにえとなるモンスターが2体必要です。

- いけにえとなるモンスターを2体決めます。
カードを選びAボタンを押すとコマンドが表示されますので、「いけにえ」を選びAボタンで決定してください。そのカードはいけにえとなり消滅します。
- 次に、手札にある「サウザンド・ドラゴン」を選び、場に出します。



こう か つ 効果付きモンスター

モンスターカードの中には、場に出すと特殊な効果を発動できるものがあります。効果を持つモンスターは、ディテール画面の背景色が濃く、「カードの説明」部分に、どのような効果を持っているのが表記されています。



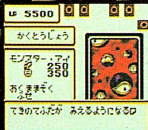
こう か はつどう しょうけん 効果発動の条件

場に出されている効果付きモンスターは、どのターンにでも「こうか」コマンドを使うことができます。ただし、伏せ状態であれば使えません。

こう か つ か た 効果の使い方

「402 モンスター・アイ」は相手の手札を覗いて、何を持っているのかがわかる効果を持っています。

1. 「モンスター・アイ」を場に出し、コマンドで「こうか」を選びAボタンで決定します。
2. 効果が発動され、相手の伏せカードが何かわかるようになります。



融合

モンスターカード2枚を重ね合わせて、新たに1枚のモンスターカードを作ることができます。(融合によって誕生したカードはデュエル終了後には元の2枚のカードに戻ってしまいます。) DM4では、場に出されているモンスターにだけでなく、手札のモンスターにもカードを重ねて融合することが可能です。

融合のやり方

1. 手札の「395 ダンシング・エルフ」を選び、場の「635 女王の影武者」の上に重ねて出します。
 2. 2枚のカードが融合され、城之内デッキに入れることのできない「41 エルフの剣士」が誕生し、使うことができます。
- 「エルフの剣士」を誕生させるカードの組み合わせは、これだけではなく他にもたくさんあります。



融合における注意

融合で誕生したモンスターは、そのターンは行動できません。しかし、融合は手札のモンスターを動かしたことになりますので、それとは別にモンスターを場に出すことができます。(ただし、融合失敗の場合は出すことはできません。)

とくしゅ ★ 特殊カード

まほうカード

魔法カードには、プレイヤーやカードに効果を与える「純粹魔法カード」、フィールドを^{へんか}変化させる「地形カード」、モンスターをパワーアップさせる「強化カード」の3種類があります。

魔法カードは使用するとすぐ効力を発揮します。

じゅんすい まほう 純粹魔法カード

自分のLPを回復させたり、相手の場のカードを全滅させたり、カードによって様々な効果を持っています。



てん い 341 天使の生き血

天使が自らを傷つけ、集めた血。LPを2000回復させる。



やみ け 350 闇をかき消す光

まはゆい光で、フィールドのモンスターが全て見えるようになる。

ちけい 地形カード

デュエルフィールドを変化させます。場のモンスターカードは敵味方の関係なく地形効果(P.16参照)の影響を受けますので、フィールドの変化により不利な形勢も逆転が可能です。



もり 330 森

獣戦士・昆虫・植物・獣が得意なフィールドにチェンジ。



うみ 334 海

氷のモンスター・雷は得意で、炎は苦手なフィールド。

強化カード

特定のモンスターカードの能力をパワーアップさせます。パワーアップさせることのできるモンスターカードは、各カードによって様々です。

強化カードは、既に場に出されているモンスターカードの上に重ねて出して使用し、そのモンスターカードの攻撃力・守備力を500ポイントアップさせます。



304 デーモンの斧

デーモンや獣戦士などは常に最高の力を発揮できる斧。



307 エルフの光

エルフ達がパワーアップできる、精霊の放つ聖なる光。

トラップカード

罠カードは相手の攻撃がある一定条件を満たしたとき、自動的に発動します。発動条件・効力はカードによって様々です。

罠カードは罠カード置き場（手札の左）に置かれます。発動後は消えてなくなります。また、発動条件が満たされずに使用されなかった場合でも、罠カードを置いた次のターンにはなくなってしまう。



687 天狗のうちわ

火の粉や火炎地獄などの直接攻撃を相手に跳ね返す。



688 ジモツチによる副作用

回復系カードを使うと逆にダメージを受けてしまう。

ぎしきカード

3体のモンスターをいけにえに使い、儀式カードによって強力なモンスター1体を場に召喚できます。ただし、儀式によって誕生したカードはデュエルが終了すると元のモンスターカード3枚と儀式カード1枚に戻ってしまいます。

儀式カードは、場に特定モンスター1体（儀式カードによって決まっている）とモンスター2体（何でもよい）がある状態で、手札から出して使います。

DM4では、「ぎしきカード」は使用してもなりません。

儀式のやり方

1. 場に「296 ワンアイド・シールドドラゴン」があることを確認してください。まず、いけにえにするモンスターを2体決めます。カードを選びAボタンを押すとコマンドが表示されますので、「いけにえ」を選びAボタンで決定してください。そのカードはいけにえとなり消滅します。
2. 次に、手札にある「665 千年の盾の儀式」を選び、場に出します。儀式が行われ、「ワンアイド・シールドドラゴン」にかわり、「362 千年の盾」が現れます。





666 ヤマドランの儀式

マウンテン・ウォーリアーなどを生け贄に、3つ首竜を召喚する。



671 セラの儀式

ガーゴイル・バワードなどを生け贄に、凶悪な悪魔を召喚する。

特殊な儀式カード

儀式カードの中には、特定のモンスターカード3枚によって儀式を行うものがあります。

ゲート・ガーディアンの儀式



667

ふす
きき

ふう・すい・らいめしんるいけにえに
ゲート・ガーディアンをしょうかんする



667 ゲート・ガーディアンの儀式

「371 雷魔神ーサンガ」「372 風魔神ーヒューガ」「373 氷魔神ースーガ」をいけにえに、
「374 ゲート・ガーディアン」を召喚します。

儀式時の注意

「ゲート・ガーディアンの儀式」のカードを使うときは、「いけにえ」コマンドを使用しないでください。場に3枚のカードがある状態で、手札から儀式カードを場に出すだけで儀式が行われます。

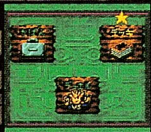


デッキ編成

「かばん」にはプレイヤーの持っているカードが入っています。その中からデュエルに使う40枚のカードを選びます。この40枚のカードを「デッキ」と呼びます。

画面の見方

デュエルの前にデッキを組み立てます。「かばん」「デッキ」メニューを選ぶとそれぞれの画面が表示されます。



かばん

現在のデッキ
コストの合計/
デッキキャパ
シティの上限

デッキ制限カード

カードナンバー

かばんメニュー

現在のページ/ページ総数

デッキ内の
カードの
合計枚数

かばん内の
カード枚数

デッキ内の
カード枚数

1446/1620	14/180
66	50
67	50
68	50
69	49
70	50
ディテール デッキにくわえる	NO

カードの名前

ソート方法

カードのソート方法

かばん画面において、スタートボタンを押しながら十字ボタン上下で、カードの並べ方を切り替えることができます。



デッキ

現在のページ/ページ総数

現在のデッキ

コストの合計/

デッキキャパ

シティの上限

カードナンバー

デッキ 1508/1600 8/ 8

266

つるきのしょう

229

いのちのすなどけ

217

ブラック・デーモ

254

みじくくなあくま

69

サワザンド・ドラ

カードの名前

ディテール

かばんにもどす

デッキメニュー

デッキ制限

遊戯王DM4では城之内・遊戯・海馬デッキの3種類のデッキごとに、制限のあるカードがあります。デッキ制限のあるカードは「かばん」で青色の帯で表示されていて、使用することはできません。

カード	1580/1600	167/180
831 コトダマ	50	
832 オベリスクのまき	50	
833 オベリスクのてんく	50	
834 ラーのよくしんり	50	
835 フライング・フィ	50	
ディテール		NO
デッキにクわる		

デッキの進化

デッキ制限のあるカードは基本的に使うことができませんが、マリクの力を得てデッキを進化させることができます。デッキを進化させるとデッキ制限のあったカードが使用できるようになる場合があります。「834 ラーの翼神竜」もデッキを進化させないと使うことはできません。マリクの力を得るには、ペガサスを5回倒しましょう。

カード	1580/1600	167/180
831 コトダマ	50	
832 オベリスクのまき	50	
833 オベリスクのてんく	50	
834 ラーのよくしんり	50	
835 フライング・フィ	50	
ディテール		NO
デッキにクわる		

レベル制限

デュエリストレベルより低いカードを使うことはできません。かばん画面で「ディテール」を選んでも、カードのグラフィックはグレーで表示され、カードの説明も見ることができません。(P.13参照)

カード	1580/1600	167/180
831 コトダマ	50	
832 オベリスクのまき	50	
833 オベリスクのてんく	50	
834 ラーのよくしんり	50	
835 フライング・フィ	50	
ディテール		NO
デッキにクわる		

このカードを おつかうことはできません

★デッキの組み立て方

1. かばん画面で、デッキに入れるカードを選び、カーソルを合わせAボタンを押します。
2. カーソルがかばんメニューに移動します。「ディテール」でカードの情報を見ることができます。このカードでよければ「デッキにくわえる」を選んで、Aボタンを押してデッキに入れてください。
3. デッキに入れたカードは、デッキ画面で確認できます。デッキ内のカードをかばんに戻す場合は、戻したいカードを選び、デッキメニューの「かばんにもどす」でデッキから外します。
4. 1～3の作業を繰り返し、デュエルに使う40枚のカードを決定してください。
5. デッキの準備が出来たら「デュエル」を選んでデュエルを開始します。デッキ内のカードが40枚に満たなかったり、40枚のカードのデッキコストの合計がデッキキャパシティの上限を越えていたりすると、デュエルを開始できませんのでご注意ください。

かばん	1430/1620	14/180
66	まじのりくろく	50
67	かんぜん34うき	50
68	ガル-ガス	50
69	サワザン・ドラ	50
70	デビル・ドラッグ	50
ディテール		NO
デッキにくわえる		

かばん	1430/1620	14/180
66	まじのりくろく	50
67	かんぜん34うき	50
68	ガル-ガス	50
69	サワザン・ドラ	50
70	デビル・ドラッグ	50
ディテール		NO
▶デッキにくわえる		

デッキ	1500/1600	0/0
266	つるぎのじょう	
229	いのちのすなどけ	
217	ブラック・デーモ	
254	みじくなおくま	
▶69	サワザン・ドラ	
ディテール		
かばんにもどす		



デッキ編成時の注意

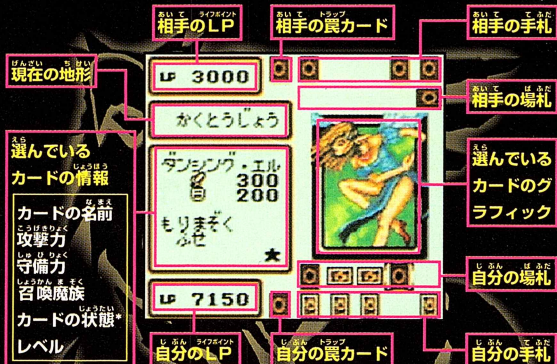
- デッキに入れられるカード（デュエルに使用できるカード）は、カードのデッキコストの数値がプレイヤーのデュエリストレベル以下でデッキ制限のないカードです。
- 同一カードは3枚までしかデッキに入れられません。また、1枚しか入れられないカードもあります。

デッキに1枚しか入れられないカード

- | | |
|-------------------|-----------------------|
| 17 封印されし者の右足 | 702 千年原人 |
| 18 封印されし者の左足 | 704 ローガー・ディアン |
| 19 封印されし者の右腕 | 705 トライホーン・ドラゴン |
| 20 封印されし者の左腕 | 706 エビルナイト・トラゴン |
| 21 封印されしエクソディア | 708 コスモグイーン |
| 56 ラーバモス | 709 チャクラ |
| 57 クレートモス | 710 クラブ・タートル |
| 67 完全究極魔クレートモス | 715 キラー・バベット |
| 72 進化のまゆ | 716 ガルマソード |
| 278 フチモス | 717 ジャベリンビートル |
| 336 ブラック・ホール | 718 要塞クシラ |
| 337 サンダー・ボルト | 719 スカルライダー |
| 348 光の護封剣 | 720 闇と光の仮面 |
| 356 スーパー・ウォー・ライオン | 721 マジシャン・オブ・ブラック・カオス |
| 357 ヤマトラン | 731 サクリファイス |
| 360 セラ | 734 サウザンド・アイズ・サクリファイス |
| 362 千年の盾 | 781 洗脳・ブレイン・コントロール |
| 364 カオス・ソルジャー | 784 心変わり |
| 365 デビルズ・ミラー | 785 増殖 |
| 374 ゲート・ガーディアン | 789 強欲な壺 |
| 380 青眼の究極竜 | 832 オベリスクの巨神兵 |
| 657 巨大化 | 833 オシリスの天空竜 |
| 701 ダンシング・ソルジャー | 834 ラーの翼神竜 |
| 702 ハングリーバーガー | 894 大嵐 |

デュエル

画面の見方



* カードの状態

・「ふせ」表示

自分の場札のみ、
伏せ状態の場合に
表示されます。

・パワーレベル (-1~2)

魔法カードなどにより、
パワーアップ(ダウン)
した場合には表示されま
す。アップは2段階まで、
ダウンは1段階までです。

操作できるカード

操作できないカード

攻撃態勢のカード

守備態勢のカード

★ DM4のルール

DM4におけるデュエルのルールは、「OCGエキスパートルール」
と「原作SEルール」に対応したオリジナルルールです。

勝敗条件

- 相手のLPを先に0にした方が勝ちです。
- デッキのカードを使い切り、ターンの始めに手札に補充できなかった時点で負けです。
- エクゾディアシリーズ（カードナンバー17～21）を5枚全て手札内に揃えた時点で勝ちです。

デュエルに勝つと、カード1枚を獲得できます。
負けてもカードを失うことはありません。



基本ルール

- LPはお互い8000ポイントから始まります。
- デュエルはターン制で行われ、攻撃権が交互に移動します。
- 各ターンにモンスターカードは手札から1枚しか場に出せません。魔法カードは何枚でも使用可能です。
- 各ターンに必ず場に出したカードを指示を与える必要はありません。何もせずにターンを終えることも可能です。
- 各ターンの始めに手札に補充されるカードは1枚だけです。手札に5枚揃っている場合は補充されません。

- ・モンスターカードは場に出されたときは伏せられた状態になっており、指示を与えた時点で表になります。ただし、「しゅび」を指示した場合は伏せられた状態のままです。
- ・伏せ状態のカードは、攻撃を受けた時点で表向きになります。一度表向きになったカードは、そのデュエルが終了するまで表向きのままです。

戦闘の判定

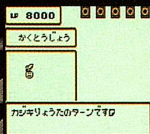
攻撃を行ったときの判定は以下に基づきます。(A側のターン時)

A: 攻撃 攻撃力	>	B: 攻撃 攻撃力	➡	Bのカードが消滅 BのLPが数値の差だけ減る
A: 攻撃 攻撃力	=	B: 攻撃 攻撃力	➡	A・B両方のカードが消滅 A・B両方のLPは変化なし
A: 攻撃 攻撃力	<	B: 攻撃 攻撃力	➡	Aのカードが消滅 AのLPが数値の差だけ減る
A: 攻撃 攻撃力	>	B: 守備 守備力	➡	Bのカードが消滅 BのLPは変化なし
A: 攻撃 攻撃力	=	B: 守備 守備力	➡	現状維持でA・B両方の カード・LPとも変化なし
A: 攻撃 攻撃力	<	B: 守備 守備力	➡	Aのカードは変化なし AのLPが数値の差だけ減る

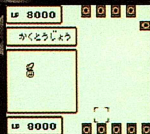
★ ゲームプレイ

デュエルを開始します。この時、デッキに40枚カードが揃っていない場合などはデュエルを開始できませんので、もう一度デッキ編成をやり直してください。

1. 先攻・後攻がランダムに決定され、デュエルがスタートします。5枚のカードが手札として表示され、カーソルをカードに合わせると、カードの能力とグラフィックが表示されます。このデュエル画面でBボタンを押すと画面が切り替わり、メニューが表示されます。



2. 手札からカードを選び、Aボタンで決定します。モンスターカードを選んだ場合は、置く場所にカーソルを移動させAボタンを押してください。特殊カードを選んだ場合は、それぞれの効果が発動します。(特殊カードについてP.21参照)



3. 場のモンスターカードに指示を与えます。指示するカードを選んでAボタンを押してください。場札コマンドが表示されますので、コマンドを選びAボタンで決定してください。

デュエルメニュー

ディテール

デュエル画面で、自分のカードや相手の表向きのカードにカーソルを合わせてAボタンを押したとき、そのカードの詳細画面を見ることができます。

カズリョウのデッキ
35

カズリョウのデッキ
35

トディテール する
ターンしゅりょう

する

デュエル画面で、自分の手札にカーソルを合わせてAボタンを押したとき、そのカードを捨てることができます。

ターンしゅりょう

自分のターンを終了します。

※指示可能なカード全てに指示を与えても、自動的にターンは終了しません。また指示可能なカード全てに指示を与えていなくても、メニューを選んでターンを終了することができます。

場札コマンド

こうげき

カードに攻撃態勢をとらせます。

しゅび

カードに守備態勢をとらせます。

LP 8000	□ □ □ □
かくとうじょう	
カズリョウ・エル 300 200	
もりまぞく ふせ	
トこうげき いげにえ しゅび こうか	
LP 9000	

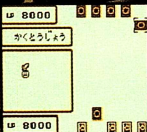
いけにえ

強力なモンスターを場に出すためのいけにえにします。いけにえにすると、そのモンスターは消滅してしまいます。

こうか

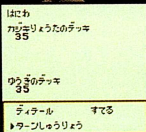
効果付きモンスターの特殊能力を発動させます。ただし、伏せ状態でないと使用できません。

4. 「こうげき」を指示した場合は、カーソルを攻撃したい相手の場札に合わせ、Aボタンを押してください。相手の場札がない場合は、「こうげき」を選ぶと相手を直接攻撃し、LPを減らします。



プレイヤーの行動「場にモンスターカードを出す」「特殊カードを使う」「場のモンスターカードに指示を与える」はどの順番で行っても構いません。ただし、儀式などのように順番が決まっているものもあります。

5. 全ての行動を終えたらターンを終了します。Bボタンを押してデュエルメニュー画面を開き、「ターンしゅうりょう」を選んでください。攻撃権が移動し、相手のターンが始まります。



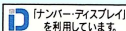
1～5の作業を繰り返しデュエルを進め、勝敗条件（P.31参照）を満たした時点でデュエルが終了となります。

● 電池交換規定

「カセット内蔵バッテリーバックアップ用電池交換について」

1. 取扱説明書の注意書きにしたがい、正常な状態で使用した上で内蔵電池が切れた場合以下の規定にもとづき電池交換をいたします。尚、商品をお送りいただく前に、必ず電話連絡をお願いいたします。
 (1) 発売日より1年間は無償にて電池交換いたします。
 (2) 発売日より1年が経過した場合の電池交換は有償交換となります。
2. 発売日より1年間以内でも次の場合は有償となります。
 (1) 使用上の誤り、不当な修理や改造による電池消耗。
 (2) お買い上げ後の移動、輸送、落下などによる電池消耗。
 (3) 火災、地震、風水害、落雷、その他天災地変、公害、塩害、異常電圧などによる電池消耗。
3. カセット内蔵電池の消耗、交換時には記憶していた内容が消失します。
 その内容および、このソフトを使用したことによる損害、逸失利益または第三者からのいかなる請求においても、当社は一切その責任を負いませんのであらかじめご了承ください。
4. 上記内容にもとづく電池交換は日本国内においてのみ有効です。
 上記内容についてご不明な点等がございましたら コナミ カスタマーサポートセンターにご連絡ください。

修理依頼先：コナミ カスタマーサポートセンター
 〒106-0032 東京都 港区 六本木 1-4-30
 TEL 03-3586-5735



営業時間：月曜日～金曜日（祝日は除く）午前9時～午後7時まで。
 電話番号はお間違えないようお願いいたします。上記連絡先は予告なく変更される場合がありますのでご注意ください。

※商品をお送りいただく前に、必ず電話連絡をお願いいたします。

●バッテリーバックアップのソフトについて

- ・このカートリッジ内部には、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくバッテリーバックアップ機能がついています。むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、本体の電源をいれたままでカートリッジの抜き差しをすると、セーブされていた内容が消えてしまうことがありますのでご注意ください。
- ・カートリッジの分解や改造、取扱説明書に指定されている任天堂製本体装置以外の機器を使用するのソフト内容の変更、改造、改ざんは絶対にしないでください。故障やデータ消失の原因となり、商品に関する修理やサービスが受けられない場合があります。
- ・いったん消えてしまったデータの復元はできません。また消失したデータに関しては理由の如何にかかわらず弊社は一切の責任を負いかねます。

本ゲームソフトの著作権は弊社(コナミ)が所有しております。

The copyrights of this game belong to KONAMI CORPORATION.

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の賃貸は禁止されています。



機器の取り扱いについて・・・



警告

- 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。



注意

- カートリッジはプラスチックや金属部品が含まれています。燃えると危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

＜使用上のおねがい＞

- 極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックを避けてください。また、分解や改造をしないでください。
- 使用後は必ず電源スイッチをOFFにしてください。
- 端子部に触れたり、水に濡らすなど、汚さないでください。

ゲームボーイは任天堂の登録商標です。

コナミ株式会社

- 商品に関するお問い合わせは●

お客様相談室 **コナミホットライン**

〒105-6021 東京都港区虎ノ門4-3-1

TEL03-3586-1573

ゲーム攻略方法、裏技等に関するご質問にはお答えできません。

D (ナンバーディスプレイ) を利用しています。営業時間：月曜日～金曜日(祝日を除く) 午前9時～午後7時まで

- 故障に関するお問い合わせは、お買い求めのお店もしくは下記まで●

コナミカスタマーサポートセンター

TEL03-3586-5735

〒106-0032 東京都港区六本木1-4-30

D (ナンバーディスプレイ) を利用しています。営業時間：月曜日～金曜日(祝日を除く) 午前9時～午後7時まで

最新情報満載、コナミのホームページ

<http://www.konami.com>

eコマースはコナミスタイルドットコム

<http://www.konamistyle.com>

KONAMI GOLDNET

KONAMIの無料メール配信サービス登録ページ

<http://www.goldnet.konami.co.jp/>

最新情報はコナミテレホンサービス(毎月2-4月曜内容一新)：東京03-3436-2277 大阪06-6455-0477
電話はお間違えないようにお願いします。上記連絡先は予告なく変更される場合がありますのでご注意ください。



制作：KCE Japan, Inc. (EAST)

<http://www.kcej.com>



“KONAMI”、“デュエルモンスターズ”、“最強決闘者戦記”、“バトル オブ グレイト デュエリスト” and “城之内デッキ” are trademarks of KONAMI CORPORATION.